

## <<Maya必备手册>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya必备手册>>

13位ISBN编号：9787300090306

10位ISBN编号：7300090303

出版时间：2008-4

出版时间：中国人民大学出版社

作者：完美动力

页数：489

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<Maya必备手册>>

### 内容概要

《Maya必备手册——动力学篇》讲解Maya动力学模块里面的所有命令菜单。

本书分为七章，分别是Particles[粒子]、Fluid Effects[流体特效]、Fields[场]、Soft / Rigid Bodies[柔体和刚体]、Effects[效果]、Solvers[解算器]、Hair[头发]。

每章的命令参数我们都进行了详细的讲解，并配有中文标注。

对于常用的命令都有详细的案例讲解，并且配上完整的视频教学，使读者在观看视频教学的同时，可以参照配套书籍上的参数，进行循序渐进的学习。

本书适合Maya初、中级用户阅读学习，既可作为三维制作公司或三维制作专业人员的速查手册，也可作为动画学院，影视传媒、游戏学院及其他院校相关专业和社会培训机构的教材。

## &lt;&lt;Maya必备手册&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Particles[粒子]1.1 Particle Tool[粒子工具]1.2 Create Emitter[创建粒子发射器]1.3 Emit From Object[物体发射器]1.4 Per-Point Emission Rates[每点发射率]1.5 Make Collide[制作碰撞]1.6 Particle Collision Event Editor[粒子碰撞事件编辑器]1.7 Goal[目标]1.8 Instancer(Replacement)[粒子替代]1.9 Sprite Wizard[精灵向导]1.10 Connect to Time[连接Maya时间]第2章 Fluid Effects[流体特效]2.1 Create 3D Container[创建3D容器]2.2 Create 2D Container[创建2D容器]2.3 Add / Edit Contents[添加或修改内容]2.3.1 Emitter[发射器]2.3.2 Emit from Object[从物体发射]2.3.3 Gradients[梯度]2.3.4 Paint Fluids Tool[绘制流体工具]2.3.5 With Curve[关联曲线]2.3.6 Initiaf States Options[初始化状态]2.4 Create 3D Container with Emitter[创建带发射器的3D流体容器]2.5 Create 2D Container with Emitter[创建带发射器的2D流体容器]2.6 Get Fluid Examples[获取流体例子]2.7 Get Ocean / Pond Examples[获取海洋或池塘例子]2.8 Ocean[海洋]2.8.1 Create Ocean[创建海洋]2.8.2 Add PrevieW Plane[添加预览平面]2.8.3 Create Wake[创建尾迹]2.8.4 Add Ocean Surface Locator[添加海洋表面定位器]2.8.5 Add Dynamic Locator[添加动力学定位器]2.8.6 Add Boat Locator[添加船舶定位器]2.8.7 Add Dynamic Buoy[添加动力学浮标]2.8.8 Float Selected Objects[漂浮所选物体]2.8.9 Make Boats[创建船舶]2.8.10 Make Motor Boats[创建机动船舶]2.9 Pond[池塘]2.9.1 Create Pond[创建池塘]2.9.2 Create Wake[创建尾迹]2.9.3 Add Pond Surface Locator[添加池塘表面定位器]2.9.4 Add Dynamic Locator[添加动力学定位器]2.9.5 Add Boat Locator[添加船舶定位器]2.9.6 Add Dynamic Buoy[添加动力学浮标]2.9.7 Float Selected Objects[漂浮所选物体]2.9.8 Make Boats[创建船舶]2.9.9 Make Motor Boats[创建机动船舶]2.10 Extend Fluid[扩展流体]2.11 Edit Fluid Resolution[编辑流体分辨率]2.12 Make Collide[创建碰撞]2.13 Make Motion Field[创建运动场]2.14 Set Initial State[设置初始状态]2.15 Clear Initial State[清除初始状态]2.16 Save State As[储存流体状态]2.17 Create Cache[创建缓存]2.18 Append to Cache[扩展缓存]2.19 Replace Cache Frame[重置缓存帧]2.20 Truncate Cache[裁剪缓存]2.21 Delete Cache[删除缓存]第3章 Fields[场]3.1 Air[空气场]3.2 Drag[拖曳场]3.3 Gravity[重力场]3.4 Newton[牛顿场]3.5 Radial[放射场]3.6 Turbulence[扰乱场]3.7 Uniform[统一场]3.8 Vortex[旋涡场]3.9 Volume Axis[体积轴场]3.10 Use Selected as Source of Field[使用所选对象作为场源]3.11 Affect Selected Object(S)[影响选择的物体]第4章 Soft / Rigid Bodies[柔体和刚体]4.1 Create Active Rigid Body[创建主动刚体]4.2 Create Passive Rigid Body[创建被动刚体]4.3 Create Nail Constraint[创建钉子约束]4.4 Create Pin Constraint[创建销约束]4.5 Create Hinge Constraint[创建合页约束]4.6 Create Spring Constraint[创建弹簧约束]4.7 Create Barrier Constraint[创建障碍约束]4.8 Set Active Key[设定主动关键帧]4.9 Set Passive Key[设定被动关键帧]4.10 Break Rigid Body Connections[打断刚体连接]4.11 Create Soft Body[创建柔体]4.12 Create Springs[创建弹簧]4.13 Paint Soft Body Weights Tool[绘画柔体权重工具]第5章 Effects[效果]5.1 Create Fire[创建火]5.2 Create Smoke[创建烟]5.3 Create Fireworks[创建烟花]5.4 Create Lightning[创建闪电]5.5 Create Shatter[创建破碎]5.6 Create Curve Flow[创建曲线流动]5.7 Create Surface Flow[创建表面流动]5.8 Delete Surface Flow[删除表面流动]第6章 Solvers[解算器]6.1 Initial State[初始状态]6.1.1 Set for Selected[为选定的动力学对象设定初始状态]6.1.2 Set for All Dynamic[为所有的动力学对象设定初始状态]6.2 Rigid Body Solver Attributes[刚体解算器属性]6.3 Current Rigid Solver[当前刚体解算器]6.4 Create Rigid Body Solver[创建刚体解算器]6.5 Set Rigid Body Interpenetration[设定刚体穿透]6.6 Set Rigid Body Collision[设定刚体碰撞]6.7 Memory Caching[内存缓存]6.7.1 Enable[开启内存缓存]6.7.2 Disable[关闭内存缓存]6.7.3 Delete[删除内存缓存]6.8 Create Particle Disk Cache[创建粒子磁盘缓存]6.9 Edit Oversampling or Cache Settings[编辑采样值或缓存设定]6.10 interactive Playback[交互回放]第7章 Hair[头发]7.1 Create Hair[创建头发]7.2 Scale Hair Tool[缩放头发工具]7.3 Paint Hair Follides[绘画发囊工具]7.4 Paint Hair Textures[绘画头发贴图]7.4.1 Baldness[光秃]7.4.2 Hair Color[头发颜色]7.4.3 Specular Color[高光颜色]7.5 Get Hair Example[得到头发事例文件]7.6 Display[显示]7.6.1 Current Position[当前位置]7.6.2 Start Position[初始位置]7.6.3 Rest Position[静止位置]7.6.4 Current and Start[当前和初始位置]7.6.5 Current and Rest[当前和静止位置]7.6.6 All Curves[所有曲线]7.7 Set Start Position[设置起始位置]7.7.1 From Current[从当前位置]7.7.2 From Rest[从静止位置]7.8 Set Rest Position[设置静止位置]7.8.1 From Start[从起始位置]7.8.2 From Current[从当前位置]7.9 Modify Curves[修改曲线]7.9.1 Lock Length[锁定长度]7.9.2 Unlock Length[不锁定长度]7.9.3 Straighten[拉直]7.9.4 Smooth[平滑]7.9.5 Curl[卷曲]7.9.6 Bend[弯曲]7.9.7

## <<Maya必备手册>>

Scale Curvature[缩放曲率]7.10 Create Constraint[创建约束]7.10.1.Rubber Band[橡皮筋约束]7.10.2 Transform[变换约束]7.10.3 Stick[发夹约束]7.10.4 Hair to Hair[头发到头发约束]7.10.5 Hair Bunch[发束约束]7.10.6 Collide Sphere[碰撞球]7.10.7 Collide Cube[碰撞立方体]7.11 Convert Selection[转换选集]7.11.1 To Follicles[切换到发囊]7.11.2 To Start Curves[切换到初始曲线]7.11.3 To Rest Curves[切换到静止曲线]7.11.4 To Current Positions[切换到当前位置]7.11.5 To Hair Systems[切换到头发系统]7.11.6 To Hair Constraints[切换到头发约束]7.11.7 To Start Curve End CVs[切换到初始曲线的末端CVs]7.11.8 To Rest Curve End CVs[切换到静止曲线的末端CVs]7.11.9 To Start and Rest End CVs[切换到初始和静止曲线的末端CVs]7.12 Assign Hair System[指定头发系统]7.13 Make Selected Curves Dynamic[使所选曲线成为动力学曲线]7.14 Make Collide[建立碰撞]7.15 Assign Hair Constraint[分配头发约束]7.16 Assign Paint Effects Brush to Hair[指定画笔特效到头发]7.17 Transplant Hair[移植头发]7.18 Create Cache[创建缓存]7.19 Append to Cache[附加缓存]7.20 Truncate Cache[裁剪缓存]7.21 Delete Cache[删除缓存]7.22 Delete Entire Hair System[删除整个头发系统]

## <<Maya必备手册>>

### 编辑推荐

“ Maya必备手册 ” 系列丛书是目前国内规模最大、讲解最全面的Maya命令速查工具手册之一，是当今市面上最全面、最细致地介绍Maya各个命令、各个参数、各个功能及其应用的鸿篇巨著。丛书包括《Maya必备手册：基础篇》、《Maya必备手册：模型篇》、《Maya必备手册：动力学篇》、《Maya必备手册：动画篇》、《Maya必备手册：材质篇》，共5个分册。通篇从不同的着眼点，以一位有着丰富经验的Maya用户的观点出发，根据Maya的主菜单，结合各个功能模块来安排章节。

## <<Maya必备手册>>

### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>